Двергар Duergar

Глубоко под поверхностью, двергары упрямо удерживают подземные земли дварфов, отказываясь выходить на поверхность вслед за со своими современными родственниками дварфами. Изгнанный дварфийский бог по имени Дроскар предложил двергарам спасение от ужасов Темноземья, а взамен двергары бесконечно трудятся в его честь в своей подземной империи. Известные как работорговцы, двергары регулярно совершают набеги на другие поселения Темноземья, а также на наземные поселения в постоянном поиске живых существ, чтобы принудить их к бесконечному рабскому труду в своих суровых и изнурительных поселениях.

Двергары - существа с серой кожей, часто называемые «пепельными» дварфами с поверхности. Эти подземные дварфы обладают сильной врождённой связью с пещерными существами, и караваны двергаров не редко запряжены отрядами огромных жуков. Большинство двергаров посвящают себя поклонению Дроскару, богу-надсмотрщику, который требует непосильного труда в дополнение к регулярным молитвам. Руководство двергаров часто состоит из могущественных служителей Дроскара, наряду с невероятно крепкими воинами, чья боевая доблесть гарантирует, что они могут преодолеть любую прямую угрозу их правлению. Почти каждый аспект общества двергаров контролируется строгой иерархией руководства, с надсмотрщиками, направляющими подчиненных во всех сферах жизни.



Оккультные традиции

В отличие от обычных дварфийских заклинателей, двергары преимущественно изучают оккультизм. У всех двергаров есть, по крайней мере, несколько врожденных оккультных заклинаний, главным из которых является способность магически увеличивать свой размер. Эта сила не только помогает им запугивать и задирать своих рабов, но и служит мощным средством борьбы с их многочисленными врагами.

Двергар-снайпер Duergar Sharpshooter

Двергары-снайперы служат как стрелковой поддержкой отрядов работорговцев, так и снайперами, размещенными на башнях, возвышающихся над каменоломнями и другими местами труда порабощенных рабочих. Двергарские снайперы также специализируются на нелетальных методах дальнего боя. Этой тактикой они часто пользуются при подавлении восстаний или захвате беглых рабов.

Двергар-снайпер Duergar Sharpshooter — Существо 0

ПЗ | СРЕДНЕЕ | ДВЕРГАР | ДВАРФ | ГУМАНОИД

Восприятие: +4; ночное зрение;
Языки: Общий, Дварфийский, Подземный;
Навыки: Атлетика +3, Скрытность +5;
Сил: +1, **Лвк:** +3, **Вын:** +3, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** -2;
Предметы: кольчужная рубаха, арбалет (3 бола-болта и 10 болтов), легкая булава.

КБ: 17; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +7, **Воля** +4; статусный бонус + 2 к спасброскам против магии;
ПЗ: 16;
Ослепление Светом (Light Blindness).

Скорость: 20 футов;
Ближний бой: ◆ легкая булава +5 (проворное, фехтовальное, толкающее), **Урон:** 1d4+1 дробящий;
Дальний бой: ◆ арбалет +7 (шаг дистанции 120 футов, перезарядка 1), **Урон:** 1d8 колющий или бола-болт.
Оккультные врождённые заклинания: СЛ 12; **2-й:** *увеличение (enlarge)* (только на себя), *невидимость (invisibility)* (только на себя);
Бола-болт: Этот выстрел не наносит никакого урона, но при попадании цель должна преуспеть в спасброске Рефлексов СЛ 16 или станет распластанной (prone) и обездвиженной (immobilized) до тех пор, пока она не будет освобождена с успешной проверкой действия Вырваться (Escape) СЛ 15. Эта проверка может быть предпринята либо целью, либо существом, находящимся рядом с целью.

Двергар-бомбардир Duergar Bombardier

Алхимия интригует многих двергаров, и их жестокие традиции часто побуждают их экспериментировать на рабах. Стремясь причинить боль и оправдать жестокое обращение ради науки, двергарские бомбардиры часто сопровождают отряды работорговцев, чтобы первыми выбрать своих следующих подопытных из захваченных жертв. Для двергарских бомбардиров каждая бомба представляет собой новую возможность наблюдать, как реагируют их цели и записывать результаты для улучшения будущих модификаций их алхимических смесей.

Двергар-бомбардир Duergar Bombardier — Существо 1

ПЗ | СРЕДНЕЕ | ДВЕРГАР | ДВАРФ | ГУМАНОИД

Восприятие: +4; ночное зрение;
Языки: Общий, Дварфийский, Подземный;
Навыки: Акробатика +3, Ремесло +6, Оккультизм +6, Скрытность +6, Выживание +4;
Сил: +1, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** +3, **Мдр:** +1, **Хар:** -1;

Предметы: набор алхимика, инфузивная малая колба кислоты (2), инфузивный малый алхимический огонь (2), инфузивный реагент (2), клепаный кожаный доспех, боевой молот;
Инфузивные Составы: Инфузивные составы двергара-бомбардира, считаются инфузивными 24 часа или до своих следующих ежедневных приготовлений.

КБ: 18; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +8, **Воля** +4; статусный бонус + 2 к спасброскам против магии;
ПЗ: 20;
Ослепление Светом (Light Blindness).
Скорость: 20 футов;
Ближний бой: ◆ боевой молот +4 (толкающее), **Урон:** 1d8+1 дробящий;
Дальний бой: ◆ бомба +8 (шаг дистанции 30 футов, брызги), **Урон:** зависит от бомбы;
Оккультные врождённые заклинания: СЛ 17; **2-й:** *увеличение (enlarge)* (только на себя), *невидимость (invisibility)* (только на себя);
Алхимические Формулы (1-й): малая колба кислоты, малый алхимический огонь, малый мешочек липучки;
Дальний Бросок (Far Lobber): Двергар-бомбардир имеет шаг дистанции 30 футов при бросках бомб вместо 20 футов;
Быстрая Алхимия: ◆ Двергар-бомбардир создает один алхимический состав из книги формул (см. Алхимические Формулы). Этот состав обладает атрибутом «инфузивный», но он остается пригодным для использования только до начала следующего хода двергара-бомбардира.
Быстрый Бомбист (Quick Bomber): ◆ Двергар может использовать за одно действие Взаимодействие (Interact) достать бомбу и затем совершить ей Удар (Strike).



Общества двергаров

Общества двергаров находятся глубоко под землёй в руинах заброшенных дварфийских городов. На протяжении многих поколений двергарской оккупации, пепельные перерабатывали произведения традиционного дварфийского искусства в восхваляющие их изгнанного бога-надсмотрщика работы , в результате чего многая история дварфов была утрачена. Самих двергаров одновременно злит и стыдит то, что они, судя по всему, неспособны достичь тех же высот мастерства, что и их дварфийские предки, от чего они испытывают ещё большее презрение к тем, кто живёт на поверхности.

Двергар-надсмотрщик Duergar Taskmaster

Двергарские жрецы бога-надсмотрщика Дроскара часто берут на себя роль руководителей в двергарских поселениях, продвигая цели своего божества посредством принуждения и демонстрации силы. Часто называемые двергарами-надсмотрщиками, эти лидеры почти одинаково обращаются как с двергарами-подчиненными, так и рабами. В результате двергаров-надсмотрщиков не любят, как рабы, так и рабовладельцы.

Двергар-надсмотрщик Duergar Taskmaster — Существо 2

ПЗ | СРЕДНЕЕ | ДВЕРГАР | ДВАРФ | ГУМАНОИД

Восприятие: +8; ночное зрение;
Языки: Общий, Дварфийский, Подземный;
Навыки: Атлетика +7, Обман +7, Запугивание +7, Оккультизм +5, Религия +6, Выживание +6;
Сил: +2, **Лвк:** +0, **Вын:** +2, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +3;
Предметы: кольчуга, кувалда, религиозный символ.

КБ: 18; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +4, **Воля** +8; статусный бонус + 2 к спасброскам против магии, железный разум (iron mind);
ПЗ: 30;
Железный Разум (Iron Mind): Двергар-надсмотрщик автоматически разоблачает все иллюзии 1-го круга и ниже;
Ослепление Светом (Light Blindness).
Скорость: 20 футов;
Ближний бой: ◆ кувалда +8 (толкающее), **Урон:** 1d12+2 дробящий;
Сакральные подготовленные заклинания: СЛ 18; **1-й:** *страх (fear), вред (harm), волшебное оружие (magic weapon)*; **Заговоры (1-й):** *обнаружение магии (detect magic), щит (shield)*;
Оккультные врождённые заклинания: СЛ 18; 2-й: *увеличение (enlarge)* (только на себя), *невидимость (invisibility)* (только на себя);
Уничтожить их! (Take Them Down!): ◆ Двергар-надсмотрщик бьет своей кувалдой о землю и взывает к Дроскару, чтобы сплотить и призвать своих союзников к действию. Все союзные двергары равного или более низкого уровня, которые находятся в пределах 20 футов от двергара-надсмотрщика, получают статусный бонус +1 к проверкам атаки и урона до конца следующего хода двергара-надсмотрщика.

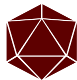
Гомункул Homunculus

Гомункул - это крошечный слуга, созданный, чтобы служить шпионом, разведчиком, посыльным или помощником. Когда создатель впервые начинает изучать искусство создания конструктов, он часто сначала создает гомункула, поскольку процесс его создания прост и недорог благодаря магической хитрости: использованию крови самого создателя. Это создает связь между гомункулом и его хозяином, в результате чего гомункул получает искру интеллекта создателя, а также те же моральные ценности и некоторые основные черты личности создателя. Гомункулы, предоставленные самим себе, никогда не отходят далеко от своих хозяев.

В большинстве случаев после смерти своего хозяина гомункул живёт недолго. Лишенный создателя, гомункул теряет цель и становится все более саморазрушительным, а некоторые даже избивают себя до разрушения. Изредка гомункул с убитым хозяином переживает травму

с неповрежденным разумом, часто рассматривая себя ребенком или преемником своего умершего создателя и пытаясь по возможности продолжить его труд. В таких случаях и при условии, что гомункул находился рядом с хозяином в момент смерти, часть души хозяина «заражает» выжившего гомункула при переходе в загробную жизнь. Это не приводит к по-настоящему одушевлённому гомункулу (см. боковую панель), так как остается только фрагмент души, но этого все еще достаточно, чтобы предоставить гомункулу более глубокую личность, свободу воли и, пожалуй, самое главное - способность говорить. Со временем некоторые из этих «пробуждённых» гомункулов даже убеждают себя в том, что являются реинкарнацией своих прежних хозяев, хотя их личности никогда не достигают глубины и сложности полноценного живого существа. В лучшем случае они становятся карикатурами хозяина, а в худшем - ужасными, злобными пародиями самой жизни. Тем не менее, свободолюбивый гомункул может продолжить обучение в Классе своего создателя, став уникальным существом со способностями этого Класса, если время и удача будут на его стороне.

Гомункулы создаются из смеси глины, пепла, корня мандрагоры, родниковой воды и пинты крови создателя. Предоставить кровь может и отдельный донор, но такой процесс более сложный.



ОДУШЕВЛЁННЫЕ ГОМУНКУЛЫ SOULBOUND HOMUNCULI

Для большинства гомункулов используют дозу крови своего создателя в качестве искры жизни, но можно использовать технику, подобную той, которая используется при создании одушевлённой куклы (стр. 306), чтобы придать гомункулу индивидуальность и некое подобие жизни. Такие гомункулы обретают атрибут «одушевлённый» (soulbound), могут говорить и не имеют особой связи с создателем, однако процесс часто деформирует используемую душу, так что чаще всего то, что возникает в новом теле гомункула, является пародией на его предыдущую жизнь. Поэтому одушевлённые гомункулы обычно создаются жестокими заклинателями для унижения и мучения побежденных врагов.

ГОМУНКУЛ HOMUNCULUS — СУЩЕСТВО 0

Н КРОШЕЧНОЕ КОНСТРУКТ

Восприятие: +3; ночное зрение;
Языки: Общий (не могу говорить на каком-либо языке), связь с хозяином (master link);
Навыки: Акробатика +5, Скрытность +5;
Сил: -1, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** +0, **Мдр:** +1, **Хар:** -2;
Связь с Хозяином (Master Link): (мистическое, прорицание, ментальный): Гомункул не разговаривает, но имеет телепатическую связь с своим создателем. Они могут обмениваться информацией в обе стороны, включая знаниями своего хозяина и всем, что слышит гомункул. Дальность действия этой связи 1500 футов. Гомункул имеет то же мировоззрение, что и его хозяин и абсолютно верен ему. Если гомункул уничтожен, то хозяин получает 2d10 ментального урона. Если хозяин убит, гомункул теряет разум, объявляет свое нынешнее местоположение логовом и инстинктивно нападает на любого, кто к нему приблизится.

КБ: 17; **Стойкость** +2, **Рефлексы** +7, **Воля** +3;
ПЗ: 17; **Невосприимчивость:** кровотечение, смертельные эффекты, болезнь, обречен (doomed), истощен (drained), утомлен (fatigued), исцеление, некромантия, несмертельные (nonlethal) атаки, парализован (paralyzed), яд, тошнота (sickened), потеря сознания (unconscious).

Скорость: 15 футов, Полёт 40 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +7 (фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d4 колющий плюс яд гомункула (homunculus poison);
Яд Гомункула (Homunculus Poison): (яд); Гомункул хранит одну дозу яда в сосуде в своей голове. Он может пополнить этот яд из своих запасов действием Взаимодействие (Interact). **Спасбросок:** Стойкость СЛ 15; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд).

Лошадь Horse

Во многих обществах лошади служат верховыми и вьючными животными. Они верные и, как правило, покладистые существа, и бесценны для тех, кто хочет путешествовать на большие расстояния. Более мелкие народы, такие как гномы и полурослики, часто используют пони вместо лошадей, в то время как лошади являются любимыми ездовыми животными людей и других гуманоидов Среднего размера. Большинство лошадей, с которыми сталкивается среднестатистический гуманоид, одомашнены, хотя в дикой природе можно встретить большие стада этих могучих животных.

ЕЗДОВОЙ ПОНИ RIDING PONY — СУЩЕСТВО 0

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +4; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +4, Атлетика +7;
Сил: +3, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 14; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +4, **Воля** +4;
ПЗ: 16;
Встать на Дыбы (Buck): ⤾ СЛ 15.

Скорость: 35 футов;
Ближний бой: ◆ копыто +5, **Урон:** 1d4+3 дробящий;



ГОБЛИНЫ И ЛОШАДИ

У гоблинов есть множество суеверий и причуд, но мало какое из них сильнее их страха и ненависти к лошадям. Это чувство взаимно. Лошади точно так же боятся и ненавидят гоблинов, и некоторые из них намеренно стараются вредить им. Гоблин, пытающийся сесть на лошадь, почти всегда подвергается яростному сопротивлению, так как лошадь делает все, что в ее силах, чтобы сбросить гоблина на землю и растоптать своими копытами.

Галоп (Gallop): ◆◆ Ездовой пони совершает действие Бег (Stride) дважды. Он получает ситуативный бонус + 10 футов к своей Скорости во время этого Бега.

ЕЗДОВАЯ ЛОШАДЬ RIDING HORSE — СУЩЕСТВО 1

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +5; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +6, Атлетика +7;
Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** –4, **Мдр:** +2, **Хар:** –1.

КБ: 16; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +6, **Воля** +5;
ПЗ: 22;
Встать на Дыбы (Buck): ⤾ СЛ 16.

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: ◆ копыто +7, **Урон:** 1d6+4 дробящий;
Галоп (Gallop): ◆◆ Как у ездового пони.

БОЕВОЙ ПОНИ WAR PONY — СУЩЕСТВО 1

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +5; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +7, Атлетика +7;
Сил: +4, **Лвк:** +4, **Вын:** +3, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 16; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +7, **Воля** +5;
ПЗ: 20;
Встать на Дыбы (Buck): ⤾ СЛ 16.

Скорость: 35 футов;
Ближний бой: ◆ копыто +7, **Урон:** 1d4+4 дробящий;
Галоп (Gallop): ◆◆ Как у ездового пони.

БОЕВАЯ ЛОШАДЬ WAR HORSE — СУЩЕСТВО 2

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +6; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +7, Атлетика +11;
Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -2.

КБ: 17; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +7, **Воля** +6;
ПЗ: 36;
Встать на Дыбы (Buck): ⤾ СЛ 17.

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: ◆ копыто +9, **Урон:** 1d6+5 дробящий;
Галоп (Gallop): ◆◆ Как у ездового пони.

ЛЕШИЙ LESHY

Лешие - это разумные растительные существа, охраняющие места нетронутой дикой природы или силы земли. Первоначально созданные могущественными феями, они предстают, когда опытные первобытные заклинатели, как правило друидами, сочетают в себе дух природы с телом, тщательно выращенным из местной растительности. Обряды и материалы, необходимые для создания лешего, варьируются в зависимости от его разновидности. Как правило, они живут в местах, большого природного значения, таких как лесная роща, круг друидов, кольцо фей или великое чудо природы.



ОБЪЕДИНЕНИЕ МОНСТРОВ

Из-за своей относительной слабости лиственные лешие часто выступают в роли связующих звеньев и призывают более могущественных лесных стражей, когда их владениям угрожает опасность. Нимфы, спрайты и другие добрые феи могут откликнуться на зов листового лешего, как это делают древесники и другие растительные существа.

ЛИСТВЕННЫЙ ЛЕШИЙ LEAF LESHY

Лиственные лешие - низкорослые защитники лесов, покрытые бронёй из сосновых шишек и носящие шапки из фруктов, цветов или листьев. Они любят постановочные битвы, но в настоящих действуют с осторожностью.

ЛИСТВЕННЫЙ ЛЕШИЙ LEAF LESHY — СУЩЕСТВО 0

Н МАЛЕНЬКОЕ ЛЕШИЙ РАСТЕНИЕ

Восприятие: +4; сумеречное зрение;
Языки: Общий, Друидический, Сильван, *разговор с растениями* (только деревья);
Навыки: Акробатика +4, Природа +4, Скрытность +4;
Сил: -1, **Лвк:** +2, **Вын:** +2, **Инт:** -2, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;
Предметы: длинное копье.

КБ: 18; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +6, **Воля** +4;

ПЗ: 15; **Уязвимость:** огонь 2;
Зеленый Взрыв (Verdant Burst): (исцеление); Когда лиственный леший умирает, взрыв первобытный энергии вырывается из его тела, восстанавливая 1d4 Пунктов Здоровья каждому существу-растению в 30-футовой эманации. Этот участок заполняется саженцами деревьев, становясь пересеченной местностью. Если местность не является жизнеспособной средой для этих деревьев, они засыхают через 24 часа.
Скорость: 25 футов; скольжение (glide);
Ближний бой: ◆ длинное копье +3 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d8-1 колющий;
Дальний бой: ◆ боб +6 (шаг дистанции 30 футов), **Урон:** 1d6 дробящий плюс оглушительный удар (deafening blow);
Первобытные врождённые заклинания: СЛ 14; **4-й:** *разговор с растениями (speak with plants);*
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, превращение, первобытное, трансмутация); Лиственный леший может принять облик Маленького дерева. В противном случае эта способность использует эффекты заклинания *облик дерева (tree shape);*
Оглушительный Удар (Deafening Blow): Когда лиственный леший совершает Удар (Strike) бобом, цель должна пройти спасбросок Стойкости СЛ 16.
Критический успех: Цель остается незатронутой и получает временную Невосприимчивость на 24 часа;
Успех: Существо не затронуто;
Провал: Цель оглушена (deafened) на 1 раунд;
Критический провал: Цель оглушена (deafened) на 1 минуту.
Скольжение (Glide): ◆ (движение); Леший мягко скользит по воздуху, двигаясь в 5 футах от поверхности и до 25 футов вперед. Пока леший совершает хотя бы 1 действие скольжения, каждый раунд, он остается в воздухе в конце каждого хода. При определении урона от падения лиственный леший всегда берет в расчет высоту падения на 20 футов меньше.

ТЫКВЕННЫЙ ЛЕШИЙ GOURD LESHY

Тыквенные лешие - это стражи полей, садов и ферм. Многие деревни извлекают выгоду из защиты, предоставляемой тыквенными лешими, даже если не знают об этом.

ТЫКВЕННЫЙ ЛЕШИЙ GOURD LESHY СУЩЕСТВО 1

Н МАЛЕНЬКОЕ ЛЕШИЙ РАСТЕНИЕ
Восприятие: +5; сумеречное зрение;
Языки: Общий, Друидический, Сильван, *разговор с растениями* (только тыквы);
Навыки: Природа +5, Скрытность +7;
Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +2, **Хар:** +0;
Сувенир (Keepsake): (ограждение, первобытное): Леший может хранить в своей голове предмет легкой Нагрузки или меньше, скрывая его под действием заклинания *необнаружимость (nondetection).* При хранении в течение 24 часов предмет получает эффекты заклинания *починка (mending).*
КБ: 17; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +9, **Воля** +7;
ПЗ: 20;
Зеленый Взрыв (Verdant Burst): (исцеление); Как лиственный леший, кроме того, что растения восстанавливают 1d8 Пунктов Здоровья и область прорастает тыквами вместо саженцев деревьев.
Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ кулак +7 (проворное, фехтовальное), **Урон:**1d4 дробящий плюс Поймать в Силки (Ensnare);
Дальний бой: ◆ семя +7 (шаг дистанции 30 футов), **Урон:**1d6+2 дробящий плюс Поймать в Силки (Ensnare);
Первобытные врождённые заклинания: СЛ 15; **4-й:** *разговор с растениями (speak with plants);*
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, превращение, первобытное, трансмутация); Как лиственный леший, кроме того, что тыквенный леший превращается в растение семейства тыквенных.
Поймать в Силки (Ensnare): Когда тыквенный леший наносит Удар (Strike) кулаком или семенами по существу, лозы вытягиваются из лешего (или семян) и обвиваются вокруг конечностей цели. Цель должна выполнить спасбросок Рефлексов со СЛ 17. При провале цель получает статусный штраф -10 футов к своей Скорости на 1 раунд; при критическом провале цель обездвижена (immobilized) на 1 раунд, а штраф к Скорости длится 1 минуту.

ГРИБНОЙ ЛЕШИЙ FUNGUS LESHY

Грибные лешие охраняют пещеры, болота и сырые, тёмные места. Их грибные сады многим кажутся причудливыми, но грибные лешие чрезвычайно ими гордятся.

ГРИБНОЙ ЛЕШИЙ FUNGUS LESHY СУЩЕСТВО 2

Н МАЛЕНЬКОЕ ГРИБ ЛЕШИЙ
Восприятие: +6; ночное зрение;
Языки: Общий, Друидический, Сильван, *разговор с растениями* (только грибы);
Навыки: Атлетика +6, Природа +6, Скрытность +8;
Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.
КБ: 19; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +10, **Воля** +6;
ПЗ: 30;



МЁРТВЫЕ ЛЕШИЕ
Когда леший умирает, его тело взрывается волной растительности, а его душа возвращается в мир природы. Хотя души леших, принявшие новые тела после смерти, обычно лишь смутно помнят своё прошлое, они сохраняют многие ценности и привычки своей прежней жизни.

Зеленый Взрыв (Verdant Burst): (исцеление); Как лиственный леший, кроме того, что исцеляются только грибы, они восстанавливают 2d8 Пунктов Здоровья и область прорастает грибами.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ◆ кулак +10 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d6+2 дробящий;

Дальний бой: ◆ споровый стручок +10 (шаг дистанции 30 футов), **Урон:** 1d6+2 дробящий плюс споры (spores);

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 16; **4-й:** *разговор с растениями (speak with plants);*

Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, превращение, первобытное, трансмутация); Как лиственный леший, кроме того, что грибной леший превращается в гигантский гриб или грибную поляну.

Споровое Облако (Spore Cloud): ◆◆ (яд); Грибной леший может выпустить облако спор, которое раздражает глаза и горло существ не-грибов в области 15-футовой эманации. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Воли СЛ 16 или получить 1 продолжительного урона от яда. Зрение существ ухудшается, пока действует продолжительный урон, и они могут видеть только на 20 футов (или 10 футов, при критическом провале).

Споры (Spores): Существо, получающее урон от спорового стручка грибного лешего, и должно совершить спасбросок с той же СЛ и эффектом, что и от его способности Споровое Облако (Spore Cloud).

Дьявол Devil

Владыки разврата и вдохновители завоеваний, дьяволы стремятся как искушать смертных, подстегивая их к погоне за всем мирским, и распространяя тиранию во всех мирах. Искушения, которые они предлагают смертным, варьируются от могущества, дарованного подписанием инфернального контракта, до извращенной любви после обещания, произнесенного шепотом дьявольскому покровителю, или любого количества еще более вкрадчивых бесед. Те, кто поддается этим искушениям, оказываются обреченными на загробную жизнь бесконечных мучений в ямах Преисподней, где единственная надежда на спасение заключается в шансе стать дьяволом в инфернальных рядах. Каждый дьявол играет определенную роль в поддержании безжалостной бюрократической машины, которой является Ад, от солдат и ученых до инквизиторов, адвокатов, судей и палачей. Низшие лемуры и бесы выполняют подчиненную работу для более могущественных и узконаправленных дьяволов, таких как контрактные дьяволы и эринии, в то время как величайшие исчадия ада командуют целыми инфернальными армиями.



Дьявольская иерархия

Многие уникальные и могущественные дьяволы занимают властные позиции в Преисподней. Самыми многочисленными из них являются герцоги Преисподней, многие из которых были выдвинуты на эту должность из уже внушительных фигур таких как исчадия ада. Верховный правитель самой Преисподней - Асмодей, Князь Тьмы. Между этими двумя уровнями власти находятся восемь архидьяволов (см. боковую панель).

Лемур Lemure

Эти бесформенные массы дрожащей плоти - низшие из дьявольских существ. Лемуры - жалкие создания из первого круга Преисподней, которые бродят рядом с проклятыми и страдающими душами. Исчадия ада способны объединять сущности толпы лемуров, чтобы сконцентрировать их коллективную злобу в одной форме, наделяя ее инфернальным самосознанием и превращая в более могущественного дьявола - исчадие ада (pit fiend) (см. способность Дьявольское Переформирование (Devil Shaping)).

Лемур Lemure — Существо 0

ПЗ | СРЕДНЕЕ | ДЬЯВОЛ | ИСЧАДИЕ | НЕРАЗУМНОЕ

Восприятие: +0; превосходное ночное зрение;

Навыки: Атлетика +5;

Сил: +2, **Лвк:** +0, **Вын:** +3, **Инт:** –5, **Мдр:** +0, **Хар:** –3.

КБ: 13; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +5, **Воля** +3;

ПЗ: 20; **Невосприимчивость:** огонь, ментальный урон; **Уязвимость:** добро 3; **Сопротивление:** физический урон 3 (кроме серебра), яд 5.

Скорость: 20 футов;

Ближний бой: ◆ когти +7 (зло, магическое), **Урон:** 1d4+2 режущий плюс 1 злой;

Подчинение (Subservience): У лемуров мало собственных стремлений, но другие дьяволы могут ими управлять. Дьявол не-лемур может отдать команду всем лемурам в пределах 60 футов от него одним действием, которое имеет атрибуты «слух» и «концентрация». Дьявол назначает одну из следующих задач, которые могут понять лемуры, и лемуры следуют этой задаче. Команда и ее последствия заканчиваются, как только командир оказывается вне поля зрения лемура, поступает новая команда от того же или другого дьявола, или лемур умирает.

- **Убить (Kill):** Лемур атакует одну цель, которую выделяет командующий, и получает ситуативный бонус +1 к броскам атаки по цели;
- **Защищать (Defend):** Лемур кружит вокруг командующего и атакует любое существо, которое приблизится. Он получает ситуативный бонус + 1 к КБ и спасброскам;
- **Принести (Fetch):** Лемур получает ситуативный бонус +10 футов к своей Скорости и пытается достать объект или персону, на которых указал командующий. Он нападает на всех, кто встает на его пути;
- **Работать (Work):** Лемур выполняет тяжелую работу, продиктованную командиром.

БЕС IMP

Бесы - это лазутчики и коррупционеры, которые, несмотря на свой миниатюрный рост, более чем способны тонко влиять на слабовольного индивидуума, заставляя его совершать все более злые поступки с течением времени. Бес часто соглашается служить смертному и действовать послушно и лояльно на долгосрочной основе, чтобы в конечном итоге проклясть душу своего хозяина и низвергнуть ее в Преисподнюю. Бесы рождаются непосредственно из самой Преисподней, а не из смертных душ, и, таким образом, они служат вне обычной дьявольской иерархии, предоставляя им свободу в выборе своих специальностей. Несмотря на то, что они стоят всего 2 фута в высоту, бесы могут быть жестокими бойцами, летающими вне досягаемости и становящимися невидимыми, чтобы убежать, если шансов на победу не остаётся.

БЕС IMP **СУЩЕСТВО 1**

ПЗ КРОШЕЧНОЕ ДЬЯВОЛ ИСЧАДИЕ

Восприятие: +7; превосходное ночное зрение;
Языки: Общий, Инфернальный; телепатия (касание);
Навыки: Акробатика +7, Мистика +6, Обман +7, Религия +5;
Сил: -1, **Лвк:** +4, **Вын:** +0, **Инт:** +1, **Мдр:** +2, **Хар:** +2.

КБ: 17; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +9, **Воля** +7;
ПЗ: 15; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** добро 3; **Сопротивление:** физический урон 3 (кроме серебра), яд 5.

Скорость: 20 футов, Полёт 30 футов;
Ближний бой: ◆ жало +9 (проворное, зло, фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d4-1 колющий плюс 1d4 злой и яд беса (imp venom);
Сакральные врождённые заклинания: СЛ 17; **4-й:** *чтение знамений (read omens)*; **2-й:** *невидимость (invisibility)* (произвольное, только на себя); **1-й:** *очарование (charm), обнаружение мировоззрения (detect alignment)* (произвольное, только добро); **Заговоры (1-й):** *обнаружение магии (detect magic);*
Смена Облика (Change Shape): ◆ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация);
• **Кабан (Boar):** Размер: Средний; Нюх (неточное) 30 футов; **Скорость:** 40 футов; **Ближний бой:** бивни +9 (фехтовальное), **Урон:** 1d10-1 колющий;
• **Гигантский паук (Giant Spider):** Размер: Средний; **Скорость:** 25 футов, Лазание 25 футов; **Ближний бой:** клыки +9 (фехтовальное, яд), **Урон:** 1d6-1 колющий плюс 1d4 урона от яда;
• **Крыса (Rat):** Нюх; **Скорость:** 20 футов; **Ближний бой:** челюсти +9 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1 колющий;
• **Ворон (Raven):** Нюх; **Скорость:** 10 футов, Полёт 40 футов; **Ближний бой:** клюв +9 (фехтовальное), **Урон:** 1 колющий;
Дьявольское Исцеление (Diabolic Healing): ◆ (концентрация, сакральное, исцеление, некромантия); **Частота:** Один раз в раунд. **Эффект:** Бес восстанавливает 1d6 ПЗ;
Яд Беса (Imp Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 16; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда и неуклюжий (clumsy) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда, неуклюжий (clumsy) 1 и замедлен (slowed) 1 (1 раунд).
Адское Искушение (Infernal Temptation): ◆ (сакральное, концентрация, очарование, зло, удача); **Частота:** Один раз в день; **Эффект:** Бес предлагает не-исчадию в пределах 15 футов сделку, дарующую везение, если существо соглашается. Действие везения длится в течение 1 часа после сделки. Если существо умирает под действием везения, его душа отправляется в Преисподнюю, где она навечно связывается и не может быть возвращена или воскрешена иначе, как заклинанием *желание (wish)* или подобной могущественной магией. Один раз в течение часа существо может сделать проверку атаки или спасброска дважды и использовать более высокий результат.



АРХИДЬЯВОЛЫ ARCHDEVILS

В любой момент времени восемь архидьяволов управляют восемью верхними кругами Преисподней, в то время как самый глубокий круг управляется Асмодеем. Каждый архидьявол - это уникальный полубог, которому отведена особая роль в руководстве адской машиной. Барбатос - привратник самого верхнего круга Преисподней, а Диспатер правит самым большим городом Ада. Маммон охраняет сокровищницы Преисподней, а Велиал разрабатывает новое оружие для её легионов. Герион - старейший архидьявол и хранитель многих тайн, в то время как Молох возглавляет армии Преисподней. Вельзевул - задумчивый архидьявол, впавший в немилости у Асмодея, в то время как могущественный Мефистофель был создан из самого плана Преисподней.



ОТНОШЕНИЯ ИСЧАДИЙ

Дьяволы рассматривают постоянную охоту даймонов за душами как недальновидную трату потенциала, а хаотичное разрушение демонами общества и материи как нецивилизованное и отвратительное, но они не ненавидят своих исчадий-собратьев. Действительно, большинство дьяволов более чем охотно используют даймонов и демонов в своих собственных кознях.

БАРБАЗУ (БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ) BARBAZU (BEARDED DEVIL)

Барбазу, известные также как бородатые дьяволы или пехотные дьяволы, являются кровожадными исчадиями, которые удовлетворяют свою жажду уничтожения, служа пешими солдатами адских армий, часто ведя в бой орды низко ранговых дьяволов, таких как бесы и лемуры. Бородатые дьяволы орудуют зазубренными глефами, чтобы наносить рваные раны, плохо поддающиеся исцеляющей магии, что приводит к огромной потере крови. Когда враги подходят слишком близко, бородатые дьяволы наносят удары шипами своих извивающихся бород, поражая отвратительной заразой, называемой дьявольским жаром, и наслаждаясь силой зрелища как она медленно пожирает свою жертву изнутри.

Барбазу можно встретить усердно служащими злым адским владыкам из всех кругов Ада, радующихся, сеемым ими убийствам, страданиям и разорением, считая это свои долгом.

БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ BARBAZU СУЩЕСТВО 5

ПЗ СРЕДНЕЕ ДЬЯВОЛ ИСЧАДИЕ

Восприятие: +13; превосходное ночное зрение;
Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный; телепатия (telepathy) 100 футов;
Навыки: Акробатика +11, Атлетика +13, Запугивание +10, Религия +11, Скрытность +11;
Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** -2, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;
Предметы: глефа**.**
КБ: 22; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +11, **Воля** +11; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;
ПЗ: 60; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** добро 5; **Сопротивление:** физический урон 5 (кроме серебра), яд 10;
Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ⮌.
Скорость: 35 футов;
Ближний бой: ◆ глефа +15 (смертоносное 1d8, зло, напор, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d8+7 режущий плюс 2d6 злой и жуткая рана (infernal wound);
Ближний бой: ◆ когти +15 (проворное, зло, магическое), **Урон:** 2d6+7 режущий плюс 1d6 урона от зла;
Ближний бой: ◆ борода +15 (магическое), **Урон:** 1d6+7 колющий плюс 2d6 урона от зла и дьявольский жар (Avernal fever);



МЕСТА ОБИТАНИЯ ДЬЯВОЛОВ

Девять кругов Ада - это планарный дом всех дьяволов, и они предпочитают его тиранически упорядоченные окрестности любому другому месту в мультивселенной. И все же дьяволов можно встретить везде, где смертные могут соблазниться инфернальными сделками или обратиться за дьявольской помощью. На Голарионе народ Челиакса особенно тесно связан с Преисподней. Его правительство организовано по образцу Преисподней, а государственная церковь - это церковь Асмодея.

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 19; **5-й:** *пространственная дверь (dimension door);* **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное);
Ритуалы: СЛ 19; *инфернальный договор (infernal pact)*;
Дьявольский Жар (Avernal Fever): (болезнь); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 23; **Стадия 1:** носитель не ощущает вредных эффектов (1 день); **Стадия 2:** ослаблен (enfeebled) 1 (1 день); **Стадия 3:** ослаблен (enfeebled) 2 (1 день).
Жуткая Рана (Infernal Wound): (сакральное, некромантия); Удар (Strike) глефы бородатого дьявола также наносит 1d6 продолжительного урона от кровотечения, который сопротивляется попыткам его исцелить. Фиксированная проверка остановки кровотечения начинается со СЛ 20. СЛ уменьшается до 15 только в том случае, если кровоточащее существо или союзник успешно помогают с восстановлением.
СЛ для оказания Первой Помощи (First Aid) существу с жуткой раной увеличивается на 5. Заклинатель или предмет, пытающийся использовать исцеляющую магию на существе, страдающем от жуткой раны, должен преуспеть в проверке противодействия (counteract) СЛ 21, иначе магия не сможет исцелить существо.
Перестановка (Reposition): ◇ **Триггер:** Дьявол поражает существо Ударом (Strike) глефы. **Эффект:** Дьявол перемещает существо на 5 футов в любом направлении. Выбранная область должна быть в пределах досягаемости глефы дьявола. Это передвижение не вызывает реакций.
Извивающаяся Борода (Wriggling Beard): ◆ **Частота:** один раз за раунд. **Эффект:** Барбазу совершает Удар (Strike) бородой. Этот Удар (Strike) игнорирует штраф за многократную атаку и не учитывается при его расчете для других атак.

ЭРИНИЯ (ДЬЯВОЛ-ФУРИЯ) ERINYS (FURY DEVIL)

Эринии жаждут мести и кровавого правосудия за преступления существ, мучая и наказывая своих жертв в иронической манере, прежде чем позволить им убежать в объятия смерти. В то время как эриния появляется как падший ангел, и первые эринии разделяли это происхождение, эринии теперь происходят мириадами способов, некоторые из которых произошли от меньших дьяволов, а другие сформированы из самих лемуров, выкованных из душ мучителей и преследователей. Происхождение эриний связано с Эйсет, которая сама является падшим ангелом и одним из самых могущественных полубогов Преисподней. Все первые эринии считались метафорическими дочерьми Эйсет, но эринии, сформировавшиеся с тех пор, больше не ограничиваются одним полом.

ЭРИНИЯ ERINYS СУЩЕСТВО 8

ПЗ СРЕДНЕЕ ДЬЯВОЛ ИСЧАДИЕ

Восприятие: +18; превосходное ночное зрение; *истинное зрение (true seeing);*
Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный; телепатия (telepathy) 100 футов;
Навыки: Акробатика +17, Ремесло +14, Обман +19, Дипломатия +15, Запугивание +19, Религия +16, Скрытность +17;
Сил: +5, **Лвк:** +5, **Вын:** +5, **Инт:** +2, **Мдр:** +4, **Хар:** +5;
Предметы: нагрудник, *композитный длинный лук мощи +1 (+1 striking composite longbow)* (60 стрел), длинный меч, 100 футовая веревка из волос эринии (100 feet of erinys-hair rope).
КБ: 27; **Стойкость** +17, **Рефлексы** +19, **Воля** +16; статусный бонус + 1 ко всем спасброскам против магии;
ПЗ: 120; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** добро 5; **Сопротивление:** физический урон 5 (кроме серебра), яд 10**.**
Скорость: 25 футов, Полёт 40 футов;
Ближний бой: ◆ *пылающий длинный меч* +19 (зло, огонь, магическое, универсальное К), **Урон:** 1d8+8 режущий плюс 1d6 злой и 1d6 огонь;

Дальний бой: ◆ *пылающий композитный длинный лук* +20 (смертоносное 1d10, зло, огонь, магическое, шаг дистанции 100 футов, перезарядка 0, дальнобойное 30 футов), **Урон:** 2d8+4 колющий плюс 1d6 зло и 1d6 огонь;
Дальний бой: ◆ веревка +19 (магическое, шаг дистанции 30 футов), **Эффект:** силки (rope snare);
Сакральные врождённые заклинания: СЛ 26; **5-й:** *пространственная дверь (dimension door)*; **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное), *божественный гнев (divine wrath), карающая боль (retributive pain)* (ОКП стр. 447); **3-й:** *страх (fear)* (произвольное); **2-й:** *иллюзорный объект (illusory object), изменение облика (illusory disguise)* (произвольное); **Постоянное (6-й):** *истинное зрение (true seeing);*
Ритуалы: СЛ 26; *инфернальный договор (infernal pact)*;
Пламя Ярости (Flames of Fury): Любое оружие, которое держит эриния, получает эффект *пылающей* руны, пока она держит его.
Неистовая стрельба (Furious Fusillade): ◆◆◆ Эриния парит на месте, когда находится в воздухе, и выпускает по одной стреле в любое количество существ в области 30-футового- конуса. Проверка каждой атаки совершается отдельно. Это считается одной атакой при расчете штраф за многократную атаку эринии.
Силки (Rope Snare): Эриния держит моток веревки, сплетенной из собственных волос (используйте параметры веревки), которая оживает в их руках. Когда эриния поражает существо веревкой, часть веревки отрывается и оборачивается вокруг существа, накладывая 10 футовый ситуативный штраф к Скорости цели. Часть, которая отрывается, имеет длину 10 футов для Среднего или более мелкого существа и ее длина увеличивается вдвое для каждого размера крупнее Среднего. Когда существо Вырывается (Escape) (СЛ 26), отсоединенная часть веревки засыхает, превращаясь в бесполезную черную грязь.



ИНФЕРНАЛЬНЫЕ ДОГОВОРЫ

Инфернальные договоры, созданные контрактными дьяволами, - не единственные способы, которыми дьявол может вовлечь смертного в обязательное соглашение, но они наиболее удобны. Другие дьяволы должны выполнять сложные ритуалы или прыгать через бюрократические обручи, чтобы организовать договор со смертным, и в большинстве случаев самое простое решение для дьяволов в этой ситуации - просто заручиться помощью контрактного дьявола.

ФИСТОФИЛУС (КОНТРАКТНЫЙ ДЬЯВОЛ)
PHISTOPHILUS (CONTRACT DEVIL)

Контрактные дьяволы - это клерки, писцы и бюрократы Преисподней, редко встречающиеся за пределами адских дворов, и почти всегда преследующие своей целью заключение потенциальных договоров, соблазняя смертных продать свои души в обмен на достижение их мирских желаний. Если цель достаточно желанна, то фистофилус может предложить договоры на условиях отличных от получения души, хотя в этом случае дьявол тщательно манипулирует условиями договора, чтобы подтолкнуть подписавшего силой закона ко злу, и, следовательно, в конечном итоге в любом случае в ад. Контрактные дьяволы - это высокие существа с оттенками кожи от бронзового до малинового и большими изогнутыми рогами, простирающимися от их тел, которые они часто драпируют привилегированными или важными контрактами.

ФИСТОФИЛУС PHISTOPHILUS — СУЩЕСТВО 10

ПЗ | СРЕДНЕЕ | ДЬЯВОЛ | ИСЧАДИЕ

Восприятие: +21; превосходное ночное зрение;
Языки: Бездны, Акло, Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный, Подземный; телепатия (telepathy)100 футов, *языки (tongues);*
Навыки: Мистика +19, Обман +23, Дипломатия +21, Запугивание +21, Знание Права +25, Религия +19, Общество +19, Скрытность +18;
Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +4, **Инт:** +7, **Мдр:** +5, **Хар:** +5.

КБ: 30; **Стойкость** +18, **Рефлексы** +18, **Воля** +23; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;
ПЗ: 150; **Невосприимчивость:** огонь, заключение договора (ward contract) ; **Уязвимость:** добро 10; **Сопротивление:** физический урон 10 (кроме серебра), яд 10;
Заключение Договора (Ward Contract): Подписанный договор, который хранит живой фистофилус (в том числе накинутый на рога), невосприимчив к урону от любых существ, кроме этого фистофилуса. Сам фистофилус невосприимчив к ментальным воздействиям, которые могут заставить его уничтожить, аннулировать или изменить договор.
Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ обязательный контракт +23 (проворное, обезоруживающее, зло, магическое, досягаемость 10 футов, сбивающее), **Урон:** 3d6+11 режущий плюс 1d6 злой, Захват (Grab) и жуткая рана (infernal wound);
Ближний бой: ◆ рога +21 (магическое), **Урон:** 3d10+11 колющий плюс жуткая рана (infernal wound);
Сакральные врождённые заклинания: СЛ 31; **10-й:** *тайновидение (scrying)* (произвольное, см. адская настройка (Infernal Investment))*;* **7-й:** *планарный переход (plane shift)*; **5-й:** *пространственная дверь (dimension door), огненный шар (fireball), иллюзорная сцена (illusory scene), удар молнии (lightning bolt), местонахождение (locate)* (произвольное), *исследование разума (mind probe), послание (sending) (произвольное);* **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное), *уединенное убежище (private sanctum), тишина (silence)*; **3-й:** *исследование разума (mind probe)* (произвольное); **Заговоры (7-й):** *обнаружение магии (detect magic);* **Постоянное (5-й):** *языки (tongues);*
Ритуалы: СЛ 31; *инфернальный договор (infernal pact)*;
Проект Договора (Draft Contract): ◆◆◆ (воплощение, сакральное, манипуляция): Контрактный дьявол создает инфернальный договор для одного живого смертного. Этот договор может предоставить широкий спектр способностей и эффектов, сродни силе заклинания *желание (wish)*, но выполняемых контрактным дьяволом в буквальном смысле. Чтобы получить любое из этих преимуществ, смертный должен добровольно вписать свое настоящее имя в бланк договора. В этот момент душа смертного связывается контрактным дьяволом с Преисподней.

Пока договор действует, жертва не может быть возвращена к жизни иначе, как с помощью заклинания *желание (wish)* или подобной могущественной магии. Если смертный возвращается к жизни этими средствами, контрактный дьявол знает, какой смертный ожил, и может найти существо или существ, которые вернули смертного к жизни в течение 1 года, получая при этом эффекты заклинания *местонахождение (locate)* с неограниченной дальностью. Уклоняться от условий инфернального договора трудно и часто опасно.
Адская Настройка (Infernal Investment): контрактный дьявол может творить врожденное заклинание *тайновидение (scrying)* 10-го круга (произвольное), но только по отношению к существу, с которым у него заключён договор. Цель автоматически критически проваливает свой спасбросок.
Жуткая Рана (Infernal Wound): (сакральное, некромантия): Как у барбазу, но наносится 3d6 продолжительного урона от кровотечения, а противодействие (counteract) использования целительной магии - СЛ 29.

ГЕЛУГОН (ЛЕДЯНОЙ ДЬЯВОЛ) GELUGON (ICE DEVIL)

Насекомообразные ледяные дьяволы - стратеги и руководители в армиях Преисподней, использующие свой превосходный интеллект, для нанесения удара по своим врагам и распространения влияние Ада по всем Планам. Ледяной дьявол редко отвлекаются от разработки своих стратегий, кроме как для их реализации. В противном случае их можно соблазнить только обменом услугами, к которым они смогут обратиться позже, добавив их возможности к фигурам, которые они передвигают на доске своих планов. Иногда выдающийся смертный стратег может развлечь ледяного дьявола настолько, чтобы гелугон согласился на состязание в стратегии, обычно в стратегическую настольную игру, такую как шахматы, чтобы решить спор. В маловероятном случае, если дьявол проиграет такое состязание, он неизбежно пойдёт на многое, чтобы впоследствии получить услуги этого смертного для своих собственных адских целей.



ОГОНЬ И ЛЕД

Классическое изображение Преисподней - это пылающая пустошь магмы и вулканов, обжигающий пейзаж, изобилующий вопящими душами проклятых. Но те, кто побывал в аду, знают ужасную истину - ибо его муки не ограничиваются вечным горением. Некоторые области ада - это вечно морозные просторы острого как бритва льда и пронизывающего плоть ветра, другие - зловонные болота, наполненные ядом и болезнями. Ад не ограничивает свой инструментарий пыток только огнём, которым он так хорошо известен!

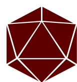
ГЕЛУГОН GELUGON СУЩЕСТВО 13

ПЗ КРУПНОЕ ДЬЯВОЛ ИСЧАДИЕ

Восприятие: +26; превосходное ночное зрение;
Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный; телепатия (telepathy) 100 футов;
Навыки: Акробатика +22, Атлетика +23, Обман +25, Дипломатия +25, Запугивание +23, Религия +26, Общество +25, Скрытность +22, Знание Ведения Войны +30;
Сил: +6, **Лвк:** +5, **Вын:** +5, **Инт:** +8, **Мдр:** +5, **Хар:** +4;
Предметы: *длинное копьё мощи +1 (+1 striking longspear)*.

КБ: 34; **Стойкость** +24, **Рефлексы** +24, **Воля** +26; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;
ПЗ: 215;
Невосприимчивость: холод, огонь; **Уязвимость:** добро 10; **Сопротивление:** физический урон 10 (кроме серебра), яд 10;
Ужасающее Присутствие (Frightful Presence): (аура, сакральное, эмоция, очарование, страх, ментальный) 10 футов, СЛ 31;
Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ⤾.

Скорость: 35 футов, Полёт 35 футов (для заклинания *полёт (fly)*);
Ближний бой: ◆ *морозное длинное копьё* +28 (холод, зло, магическое, досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+12 колющий плюс 1d6 холод, 1d6 злой и замедляющий мороз (slowing frost);
Ближний бой: ◆ хвост +25 (проворное, холод, зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+12 дробящий плюс 2d6 холод, 1d6 злой и замедляющий мороз (slowing frost);
Дальний бой: ◆ *морозное длинное копьё* +27 (холод, магическое, метательное 20 футов), **Урон:** 2d8+12 колющий плюс 1d6 холод;
Сакральные врождённые заклинания: СЛ 33; **7-й:** *конус холода (cone of cold)* (x2); **6-й:** *иллюзорная сцена (illusory scene)*; **5-й:** *пространственная дверь (dimension door), стена льда (wall of ice) (x3);* **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное); **Заговоры (7-й):** *луч холода (ray of frost)*; **Постоянное (4-й):** *полёт (fly);*
Ритуалы: СЛ 33; *инфернальный договор (infernal pact)*;
Замедляющий Мороз (Slowing Frost): (холод, сакральное, эвокация); Ледяной дьявол направляет экстремальный (extreme) холод своего тела через свои конечности и оружие. Существо, пораженное оружием ледяного дьявола или безоружной атакой в ближнем бою, должно пройти спасбросок Стойкости СЛ 32 или станет замедленным (slowed) 1 на 1d4 раундов. Оружие, используемое ледяным дьяволом, получает эффекты *морозной руны*, пока гелугон держит его. Ледяной дьявол может бросить любое такое оружие с шагом дистанции 20 футов, оставляя за собой шлейф инея.
Тактик Коцита (Tactician of Cocytus): ◆ (концентрация); Хитрый ум ледяного дьявола разработал гениальную тактику на основе своей совершенной памяти. Он может телепатически послать тактическое изменение своего положения своим союзникам, позволяя всем управляемым или союзным злым существам на дистанции его телепатии немедленно Бежать (Stride) (или Рыть (Burrow), Лазать (Climb), Летать (Fly) или Плыть (Swim), если существо имеет соответствующую Скорость).



ДЬЯВОЛЬСКОЕ ПЕРЕФОРМИРОВАНИЕ (DEVIL SHAPING)

Исчадию ада нужно минимальное количество лемуров, чтобы превратить бурлящую массу в дьявола определенного уровня, как описано ниже.

Уровень Дьявола	Количество лемуров
4 или ниже	4
5–6	8
7–8	16
9–10	32
11–12	64
13–14	128
15–16	256
17–18	512
19–20	1,024

ИСЧАДИЕ АДА (ДЬЯВОЛ-ТИРАН) PIT FIEND (TYRANT DEVIL)

Когда армия дьяволов вторгается, чтобы омыть регион кровопролитием и адским пламенем, вполне вероятно, что один из самых могущественных и дьявольских генералов Преисподней, исчадие ада, организовал вторжение. Хитрые, могущественные и безжалостные исчадия ада часто служат непосредственно архидьяволам. Они правят адскими герцогствами, покоряют миры смертных и узурпируют адских соперников, используя несравненный деспотизм и расчетливую жестокость. Для реализации своих тиранических козней, исчадиям ада требуются души смертных, извращая которые они создают слуг лемуров, чтобы затем сформировать и преобразовать посредством адских манипуляций в ужасающих дьяволов, образующих грозные легионы Преисподней. Они часто выбирают самых яростных и злобных лемуров для своих армий, используя развращенность этих меньших дьяволов во время мощных магических церемоний, чтобы создавать отвратительных и ужасающих выродков, способных запугать и разграбить врагов исчадий ада.

Сами исчадия ада созданы глубоко в кошмарных недрах Нессуса, девятого круга ада, чтобы служить прихотям архидьяволов и адских герцогов. Те исчадия ада, которые не покидают Нессуса для командования адскими легионами в верхних кругах Ада, часто образуют суды адской элиты, собирая кабалы и секты, формируя политический климат Преисподней с помощью уловок и манипуляций. Но многие исчадия ада видят себя живыми воплощениями адского пламени, всеохватывающего гнева Преисподней, и поэтому предпочитают жить в царствах, поглощенных огнем. В Авернусе, Дисе, Малебольге, Нессусе и Флегетоне исчадия ада строят огромные цитадели из серы, окутанные пламенем, чтобы владычествовать над ними.

Исчадия ада возвышаются над другими дьяволами, достигая по крайней мере 16 футов в высоту, веся более 1000 фунтов и размаха крыльев более 20 футов.

ГЕРЦОГИ ПРЕИСПОДНЕЙ INFERNAL DUKES

Элита политической инфраструктуры и иерархии руководства Ада, герцоги Преисподней выбираются из числа самых властных, деспотичных и коварных дьяволов. Хотя не все герцоги Преисподней являются исчадиями ада, природная склонность исчадий ада к завоеваниям и угнетению часто делает их идеальными кандидатами на эту должность. Чтобы создать герцога Преисподней, отрегулируйте параметры исчадия ада так, чтобы он находился между 21-м и 25-м уровнем. Из-за своей физической доблести, манипулятивной натуры и мощных магических способностей герцоги Преисподней становятся превосходными злодеями для длительных кампаний.

ИСЧАДИЕ АДА PIT FIEND — СУЩЕСТВО 20

ПЗ КРУПНОЕ ДЬЯВОЛ ИСЧАДИЕ

Восприятие: +37; превосходное ночное зрение; *истинное зрение (true seeing)*;
Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный; телепатия (telepathy) 100 футов;
Навыки: Акробатика +34, Мистика +32, Атлетика +33, Обман +39, Дипломатия +34, Запугивание +39, Религия +37, Общество +36, Скрытность +34;
Сил: +9, **Лвк:** +8, **Вын:** +9, **Инт:** +8, **Мдр:** +9, **Хар:** +8.

КБ: 46; **Стойкость** +37, **Рефлексы** +32, **Воля** +35; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;
ПЗ: 335, регенерация 30 (прекращение - добрый урон);
Невосприимчивость: огонь; **Уязвимость:** добро 15; **Сопротивление:** физический урон 15 (кроме серебра), яд 15;
Аура Командира (Commander's Aura): (аура, сакральное, очарование) 100 футов; Управляемые или союзные злые существа более низкого уровня, чем исчадие ада, находящиеся в ауре, получают ситуативный бонус +1 к броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам Навыков и КБ.
Ужасающее Присутствие (Frightful Presence): (аура, сакральное, эмоция, очарование, страх, ментальный) 20 футов, СЛ 42;
Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ⮌ Исчадие ада может совершить Атаку по Возможности (Attack of Opportunity), когда существо в пределах досягаемости использует действие концентрации, в дополнение к обычному триггеру. Дьявол может прервать действие с атрибутом «концентрация», и он прерывает действие при любой успешной атаке, а не только при критической.
Скорость: 35 футов, Полёт 50 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +40 (зло, магическое, яд, досягаемость 10 футов), **Урон:** 4d10+17 колющий плюс 2d6 злой и яд исчадия ада (pit fiend venom);
Ближний бой: ◆ когти +38 (проворное, зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 4d6+17 режущий плюс 2d6 урона злой;
Ближний бой: ◆ хвост +36 (зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 4d10+17 дробящий плюс 2d6 злой и Улучшенный Захват (Improved Grab);
Ближний бой: ◆ крылья +36 (зло, магическое, досягаемость 15 футов), **Урон:** 4d6+17 режущий плюс 2d6 злой;
Сакральные врождённые заклинания: СЛ 42; **10-й:** *метеорный удар (meteor swarm), чудо (miracle)* (раз в год), *слово силы: шок (power word stun);* **9-й:** *вместилище души (bind soul)* (произвольное); **8-й:** *рассеять магию (dispel magic)* (произвольное), *божественный приговор (divine decree)* (произвольное), *огненный шар (fireball)* (произвольное), *тайновидение (scrying), стена*

огня (wall of fire) (произвольное); **5-й:** *пространственная дверь (dimension door)*; **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное); **Постоянное (8-й)*:*** *истинное зрение (true seeing)*;

Ритуалы: СЛ 42; *инфернальный договор (infernal pact)*;

Сжимание (Constrict): ◆ 2d10+17 дробящий, плюс 2d6 злой, СЛ 43;

Дьявольское Переформирование (Devil Shaping): (сакральное, свободное время, трансмутация): Исчадие ада превращает большое количество лемуров в радиусе 600 футов в более мощных дьяволов, чтобы усилить легионы Преисподней. Исчадие ада должно иметь в наличии количество лемуров, перечисленное в таблице на боковой панели. Исчадие ада может переформировать 100 лемуров в день, максимум 1100 лемуров за 11 дней. Дьяволы, созданные таким образом, находятся в рабстве у исчадия ада и следуют его приказам, за исключением созданных исчадий ада или других дьяволов подобной силы, которые всегда независимы. В результате лишь немногие исчадия ада решают создать себе равных. В конце активности Дьявольское Переформирование (Devil Shaping) исчадие ада пытается совершить невероятно трудную проверку Религии желаемого уровня дьявола, со следующими результатами:

Критический успех: Исчадие ада формирует двух дьяволов из массы лемуров вместо одного;

Успех: Исчадие ада формирует дьявола желаемого типа и уровня;

Провал: Дьявол, созданный из лемуров, на 2 уровня ниже, создаваемого дьявола;

Критический провал: Исчадие ада не может сформировать никаких дьяволов и навлекает гнев архидьявола за свою пустую трату ресурсов.



ПРОЧИЕ ДЬЯВОЛЫ

Дьяволы, представленные на этих страницах, представляют собой небольшую выборку мучений, которые может предложить Ад. Другие дьяволы, такие как костяные дьяволы, ориентированные на инквизицию, дьяволы-обвинители с лицом херувима и телом мухи и водный дьявол-утопленник - вот несколько примеров этих широко распространенных бессмертных существ.

Быстрый наскок (Fast Swoop): ◆ Исчадие ада Летит (Flies) и наносит Удар (Strike) крылом в любой момент своего передвижения.

Мастерское Ускоренное Сотворение (Masterful Quickened Casting): ◈ (концентрация); **Частота:** один раз в раунд; **Эффект:** Если следующее действие исчадия ада - сотворение врожденного заклинание 8-го круга или ниже, уменьшите количество действий, чтобы сотворить его на 1 (минимум 1 действие).

Яд Исчадия Ада (Pit Fiend Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 43; **Максимальная длительность:** 10 раундов; **Стадия 1:** 6d6 урона от яда и истощен (drained) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 7d6 урона от яда и истощен (drained) 2 (1 раунд); **Стадия 3:** 8d6 урона от яда и истощен (drained) 3 (1 раунд).

Орк Orc



ФАУНА ЕЗДОВЫХ ГИГАНТОВ

Орки известны тем, что ездят верхом на странных и страшных зверях, особенно на гигантских, таких как свирепые волки (стр. 334) и смилодоны (стр. 53). По возможности орки также пользуются дрейками, мантикорами и какими-либо другими достаточно крупными и пугающими животными.

Орки - вспыльчивые, жестокие гуманоиды, живущие согласно принципу «побеждает сильнейший». Они собираются в безжалостные боевые отряды, большие и малые, уничтожая и грабя тех, кому не посчастливится оказаться на их пути. Бесчисленные небольшие поселения, аванпосты и форты пали под натиском орков-налетчиков, чья плодовитость и абсолютная разрушительность оставляют неизгладимый след на завоеванных ими землях. Выживших после нашествия орков часто скармливают боевым зверям орков или берут в рабство. Любого чужака, привезённого в лагерь орков, ждут неописуемые зверства, и захваченные предпочитают смерть пленению орками.

Физически орки выше большинства гуманоидов и выглядят практически созданными для насилия с их буйной натурой, крепкими костями и железными мышцами.- Однако, несмотря на всю свою суровую внешность, орки далеко не непобедимы. Им не хватает дисциплины для проведения крупномасштабных кампаний, и они обычно теряют голову в пылу битвы. Даже их кожа с лёгкостью пробивается, о чем свидетельствуют шрамы - хотя среди орков это считается источником гордости, так как шрамы означают силу и боевой опыт. Для орков перекрестие ран - это такой же знак почёта и чести, как и любой обезглавленный враг или завоёванный трофей.

Орки страстны во всем, что они делают, а не только в войне. Орки ценят кровные узы и считают особо важными отношение к определенному роду. Самые сильные отряды орков, как правило, состоят из братьев и сестер не только по оружию. Орки сражаются сильнее, когда защищают своих сородичей, и воины орков будут сражаться без устали, чтобы отомстить за погибших членов семьи. Однако этот акцент на кровных узах является не бескостным, а скорее обоюдоострым мечом. Орки, чьи семьи были убиты, оказываются у подножия тотемного столба клана ,и даже знаменитый вождь может стать бессильным в одночасье, если его братья не поддержат родственника.

Хаотичный и непокорный характер культуры орков приводит к большому разнообразию верований, суеверий и мифов среди различных кланов. Это культурное расхождение приводит к значительным междоусобицам между орочьими бандами, часто предотвращая рост в более крупные единые орочьих нации. Это также может помешать многим попыткам дипломатии, поскольку то, что у одной группы считается табу, может быть обычной и полностью принятой практикой среди других. Для тех, кто имеет дело с орками вне поля боя, знание культуры конкретной группы часто может означать разницу между жизнью и смертью. Хотя орки, как правило, редко имеют дело с чужаками, они признают преимущества торговли и охотно обмениваются ресурсами с другими жестокими народами, такими как хобгоблины, дроу и многие люди.

ОРК-ГРОМИЛА ORC BRUTE

То, что армии орков редко когда хорошо организованы, можно объяснить наличием яростных и недисциплинированных рядовых громил, составляющих основную часть орочьих банд.

ОРК-ГРОМИЛА ORC BRUTE СУЩЕСТВО 0

ХЗ СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ОРК

Восприятие: +5; ночное зрение;
Языки: Орочий;
Навыки: Атлетика +5, Запугивание +2;
Сил: +3, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;
Предметы: некачественный нагрудник, метательное копье (3), орочий кинжал-кастет (2).

КБ: 15; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +4, **Воля** +2;
ПЗ: 15;
Свирепость (Ferocity) ⤼

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ орочий кинжал-кастет +7 (проворное, обезоруживающее), **Урон:** 1d6+3 колющий;
Ближний бой: ◆ кулак +7 (проворное, несмертельное), **Урон:** 1d4+3 дробящий;
Дальний бой: ◆ метательное копье +4 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+3 колющий.

ОРК-БОЕЦ ORC WARRIOR

Типичный орк-боец - жестокий воитель, знакомый многим искателям приключений. Орки-бойцы сражаются за свой клан, за богатство и, возможно, больше всего за личную славу.

ОРК-БОЕЦ ORC WARRIOR СУЩЕСТВО 1

ХЗ СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ОРК

Восприятие: +6; ночное зрение;
Языки: Орочий;
Навыки: Атлетика +7, Запугивание +4, Выживание +4;
Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;
Предметы: нагрудник, метательное копье (4), орочий головоруб, короткий меч (2).

КБ: 18; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +7, **Воля** +4;
ПЗ: 23;
Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ⤼;
Свирепость (Ferocity) ⤼.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ орочий головоруб +7 (напор, сметающее), **Урон:** 1d8+4 режущий;
Ближний бой: ◆ короткий меч +7 (проворное, универсальное К), **Урон:** 1d6+4 режущий;
Ближний бой: ◆ кулак +7 (проворное, несмертельное), **Урон:** 1d4+4 дробящий;
Дальний бой: ◆ метательное копье +5 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+4 колющий.



БОГИ ВОЙНЫ

Орки поклоняются жестоким божествам, которые одобряют их кровожадные инстинкты, главным образом Ровагугу, но также Ламашту и Горуму, а иногда и повелителям демонов, таким как Нургал и Шакс.

ОРК-ВОЖДЬ ORC WARCHIEF

Когда орки совершают набег, самый сильный выбирается в качестве лидера, поддерживаемого братьями, сестрами и другими ближайшими родственниками.

ОРК-ВОЖДЬ ORC WARCHIEF СУЩЕСТВО 2

ХЗ СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ОРК

Восприятие +11; ночное зрение;
Языки: Общий, Орочий;
Навыки: Атлетика +8, Запугивание +6, Выживание +5;
Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +1, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +2;
Предметы: двуручная дубина, сыромятный доспех, метательное копье (6).

КБ: 19; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +6, **Воля** +7;
ПЗ: 32;
Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ⤼;
Свирепость (Ferocity) ⤼

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ двуручная дубина +10 (обратный мах, толкающее), **Урон:** 1d10+4 дробящий;
Ближний бой: ◆ кулак +10 (проворное, несмертельное), **Урон:** 1d4+4 дробящий;

Дальний бой: ◆ метательное копье +8 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+4 колющий;
Боевой Клич (Battle Cry): ◆ (слух, концентрация, эмоция, ментальный); Мощным ревом, вождь укрепляет своих союзников, давая себе и всем союзникам оркам в пределах 60 футов статусный бонус +1 к броскам атаки и урона до начала следующего хода орка-вождя.



ОБЪЕДИНЕНИЕ МОНСТРОВ

Хотя пауки - обычные вредители, неспособные образовывать настоящие союзы, они часто встречаются в месте с другими существами, такими как паутинные скрытни (стр. 325). Заклинатели иногда призывают пауков с помощью призыва животного (summon animal), а рои пауков имеют свойство встречаться почти везде и в самые неподходящие моменты.

Паук Spider

Мало кто из обычных паразитов внушает такой же ужас, как паук.

РОЙ ПАУКОВ SPIDER SWARM

Обилие пищи, внезапное вылупление кладки яиц или влияние магии могут заставить мелких пауков собираться в ужасающие, смертоносные массы.

РОЙ ПАУКОВ SPIDER SWARM СУЩЕСТВО 0

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ РОЙ

Восприятие: +4; ночное зрение, чутьё паутины (web sense);
Навыки: Акробатика +5, Атлетика +2, Скрытность +5;
Сил: -2, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** –5, **Мдр:** +0, **Хар:** -4;
Чутьё Паутины (Web Sense): Рой пауков обладает неточным чувством - виброчувствительность существ, прикасающихся к их паутине.

КБ: 15; **Стойкость** +4, **Рефлексы** +7, **Воля** +2;
ПЗ: 12; **Невосприимчивость:** точный урон, коллективный разум; **Уязвимость:** урон по области 5, урон брызгами 5; **Сопротивление:** дробящий 2, колющий 5, режущий 5;
Скорость: 20 футов, Лазание 20 футов;
Укус Роя (Swarming Bites): ◆ Каждый враг в пространстве роя получает 1d4 колющего урона и должен выполнить базовый спасбросок Рефлексов СЛ 14. Существо, провалившее спасбросок, получает отравление ядом роя пауков (spider swarm venom).
Яд Роя Пауков (Spider Swarm Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 14; **Максимальная длительность:** 4 раунда; **Стадия 1:** 1 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 1d4 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд).

ПАУК-ЛОВЧИЙ HUNTING SPIDER

Пауки-ловчие - самые распространённые из гигантских пауков, но не самые крупные.

ПАУК-ЛОВЧИЙ HUNTING SPIDER СУЩЕСТВО 1

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +7; ночное зрение, чутьё паутины (web sense);
Навыки: Акробатика +7, Атлетика +5, Скрытность +7;
Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** –5, **Мдр:** +2, **Хар:** -4;
Чутьё Паутины (Web Sense): Как у роя пауков.

КБ: 17; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +9, **Воля** +5;
ПЗ: 16;
Бросок на Добычу (Spring Upon Prey): ⤾ (атака); **Условия:** Еще не совершен бросок Инициативы; **Триггер:** Существо касается паутины паука-ловчего, пока паук находится на ней; **Эффект:** Паук-ловчий автоматически замечает существо и Бежит (Stride), Карабкается (Climbs) или Спускается по Паутине (Descend on a Web), прежде чем совершится бросок Инициативы.
Скорость: 25 футов, Лазание 25 футов;
Ближний бой: ◆ клыки +9 (фехтовальное), **Урон:** 1d6+2 колющий плюс яд паука-ловчего (hunting spider venom);
Дальний бой: ◆ паутина +7 (шаг дистанции 30 футов), **Эффект:** ловушка из паутины (web trap);
Спуск по Паутине (Descend on a Web): ◆ (движение); Паук-ловчий движется прямо вниз до 40 футов, по подвешенной паутинной нити. Он может висеть на паутине или отцепиться. Расстояние, на которое он Спускается по Паутине, не считается уроном от падения. Существо, которое совершает успешный Удар (Strike) по паутине (КБ 20, Твердость 3, 5 ПЗ), разрывает ее, заставляя паука упасть.
Яд Паука-Ловчего (Hunting Spider Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 16; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d10 урона от яда и застигнут врасплох (flat-footed) (1 раунд); **Стадия 2:** 1d12 урона от яда, неуклюжий (clumsy) 1 и застигнут врасплох (flat-footed) (1 раунд); **Стадия 3:** 2d6 урона от яда, неуклюжий (clumsy) 2 и застигнут врасплох (flat-footed) (1 раунд).
Ловушка из Паутины(Web Trap): Существо, пораженное атакой паутиной паука-ловчего, обездвижено (immobilized) и прилипает к ближайшей поверхности до тех пор, пока не сможет Вырваться (Escape) (СЛ 17).

ГИГАНТСКИЙ ТАРАНТУЛ GIANT TARANTULA

Тарантулы - атакующие из засады хищники, но могут нападать на жертву и на открытой местности.

ГИГАНТСКИЙ ТАРАНТУЛ GIANT TARANTULA СУЩЕСТВО 6

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие +14; ночное зрение;

Навыки: Акробатика +9, Атлетика +16, Скрытность +11;

Сил: +6, **Лвк:** +1, **Вын:** +5, **Инт:** –5, **Мдр:** +2, **Хар:** -4.

КБ: 21; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +13, **Воля** +10;

ПЗ: 135;

Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов;

Ближний бой: ◆ клыки +17, **Урон:** 2d8+8 колющий плюс яд гигантского тарантула (giant tarantula venom);

Ближний бой: ◆ лапа +17 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d12+8 дробящий плюс Нокдаун (Knockdown);

Волосяной Шквал (Hair Barrage): ◆◆Тарантул щелкает лапами, выбрасывая колючие волоски в области 15-футового конуса. Это наносит 4d6 колющего урона с базовым спасброском Рефлексов СЛ 25.

Яд Гигантского Тарантула (Giant Tarantula Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 23; **Максимальная длительность:** 8 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда (1 раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда, застигнут врасплох (flat-footed) и неуклюжий (clumsy) 1 (1 раунд); **Стадия 3:** 1d6 урона от яда, застигнут врасплох (flat-footed) и неуклюжий (clumsy) 2 (1 раунд); **Стадия 4**: 1d6 урона от яда и парализован (paralyzed) (1 раунд).



ДРУГИЕ ГИГАНТСКИЕ ПАУКИ

В мире существует огромное количество видов гигантских пауков. Некоторые, как, например, сонный паук, чей яд вызывает странные галлюцинации, относительно невелики. Другие, такие как неповоротливый паук-огр, крупнее лошади.

ПАУК-ГОЛИАФ GOLIATH SPIDER

Пауки-голиафы обитают в глубинах джунглей, где они ткут паутины размером с храмы и лакомятся добычей размером с гиппопотамов.

ПАУК-ГОЛИАФ GOLIATH SPIDER СУЩЕСТВО 11

Н КОЛОССАЛЬНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +22; ночное зрение, чутьё паутины (web sense);

Навыки: Акробатика +18, Атлетика +23, Скрытность +22;

Сил: +8, **Лвк:** +5, **Вын:** +7, **Инт:** –5, **Мдр:** +3, **Хар:** -4;

Чутьё Паутины (Web Sense): Как у роя пауков.

КБ: 30; **Стойкость** +25, **Рефлексы** +21, **Воля** +17;

ПЗ: 220;

Бросок на Добычу (Spring Upon Prey): ⤾ (атака); Как у паука-ловчего.

Скорость: 45 футов, Лазание 30 футов;

Ближний бой: ◆ клыки +24 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d12+12 колющий плюс яд паука-голиафа (goliath spider venom);

Дальний бой: ◆ паутина +22 (шаг дистанции 60 футов), **Эффект:** паучьи путы (web tether);

Спуск по Паутине (Descend on a Web): ◆ (движение); Как у паука-ловчего кроме того, что паук-голиаф может спускаться на 120 футов, а паутина имеет КБ 20, Твердость 5 и 20 ПЗ;

Яд Паука-Голиафа (Goliath Spider Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 30; **Максимальная длительность**: 6 раундов; **Стадия 1:** 2d6 урона от яда и замедлен (slowed) 1 (1 раунд); **Стадия 2**: 2d6 урона от яда и замедлен (slowed) 2 (1 раунд); **Стадия 3:** парализован (paralyzed) на 2d4 часов;

Паучьи Путы (Web Tether): Существо, пораженное Ударом (Strike) паутины, стеснено (restrained) и привязано к пауку, что не позволяет существу уйти далеко от паука. К пауку может быть привязано только одно существо одновременно. Чтобы освободиться от паутины, необходимо пройти проверку действий «Вырваться» (Escape) или «Открыть Силой» (Force Open) со СЛ 30. Привязь может быть разорвана Ударом (Strike) (КБ 20, Твердость 5, ПЗ 20), но это не освобождает существо от состояния «стеснен» (restrained).